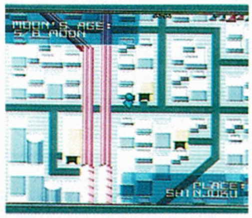
真・女神転生

メーカー名	シムス		
発売予定日	未定	予定価格	未定
メディア(容量)	CD-ROM		
ジャンル	RPG		

古今東西の神話や伝承などの神や魔物を仲間にしたり戦ったりと、独特の特徴をもつ『真・女神転生』。アトラスから発売されたスーパーファミコン版で250種類以上いた魔物は、MEGA-CD版ではさらに増える予定だ。また、色ちがいの魔物はすべてグラフィックを描きなおされる。

スーパーファミコンからの移植

ゲームの操作性向上のため、6ボタンパッドやセガマウスに対応が考えられている。ビジュアルはCD-ROMの大容量を活かし、ゲームの世界観をくずさないようなビジュアルシーンの追加が予定される。ダンジョンのスクロールはなめらかなものへ変更される。



スーパーファミコン版のフィールド画面



スーパーファミコン版の画面。この画面がメインとなるのだ

MEGA-CD版の魔物達の姿

アスラ王



真言密教の最高神。『真・女神転生』ではボスキャラとしてあるイベントのあと出現する

ミカエル



天使の中で最高の位にある。悪魔を打ち滅ぼす責務を負っている

アスタロス



美しいけれども冷酷な地獄の大使として知られている

ガブリエル



ソドムとゴモラを滅ぼした天使。聖母マリアの受胎告知、マホメットへの啓示も行った

スルト



北欧神話の炎の巨人族が住む国の王であり、守護神でもある存在

真・女神転生

メーカー名	シムス		
発売予定日	12月	予定価格	7800円(税別)
メディア(容量)	CD-ROM		
ジャンル	RPG		

悪魔合体などの独特のシステムをもつ3D視点のRPG。舞台は実際の東京の街がモデルになっているため、とてもリアル。そのほかのシステムに、オートマッピングやオートバトルなどがあり親切。

描き込まれたグラフィック

スーパーファミコン版に比べて、デモ画面や人物、背景のグラフィックが追加されパワーアップ。無機質だった町のなかの背景には窓やレンガ模様などが書き込まれている。また、人物はリアルになり主人公が近づくとアップになる。


不思議な輝きを発する人物が立ちふさがる


最初の事件は、あの「井の頭公園」で起こった


都庁の前にたたずむ謎の女性

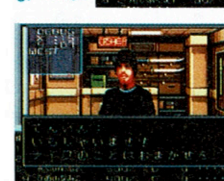


視点は3Dタイプ。壁に窓などが描き込まれリアルになった


謎の女性「ゆりこ」も色っぽいグラフィックで登場する


コーヒーショップのマスター。背景もそれっぽいぞ


薬局にはかわいい店員さんがいる。へンなものを選ぶなよ


見るからにうさん臭い、アーミーショップの店員

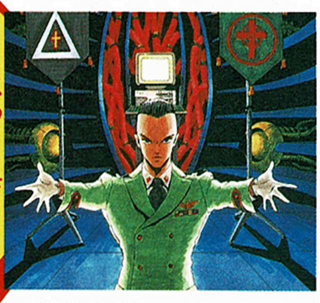
『メガドライブFAN』1993年6月号掲載

真・女神転生

メーカー名	シムス		
発売予定日	未定	予定価格	未定
メディア（容量）	CD-ROM		
ジャンル	RPG		

ファミコンを始めスーパーファミコンやゲームボーイでも発売されている『女神転生』シリーズ。出てくる悪魔を仲間にしたり、悪魔を合体させたりと独特のシステムで定評のあるこのシリーズがついにメガドライブでも発売だ。

魔物召喚!!

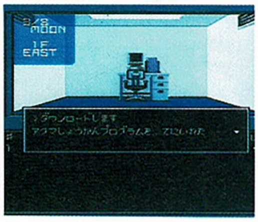


スーパーファミコンからの移植！

昨年10月30日にアトラスから発売されたスーパーファミコンの『真・女神転生』の移植で、MEGA-CDの機能を活かせるものを目指して開発される。上見下ろし画面と3D画面の組み合わせで物語は進んでいく。スーパーファミコン版を大幅にパワーアップする予定。



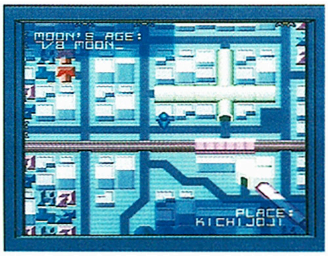
主人公は運命を暗示する不思議な夢を見る



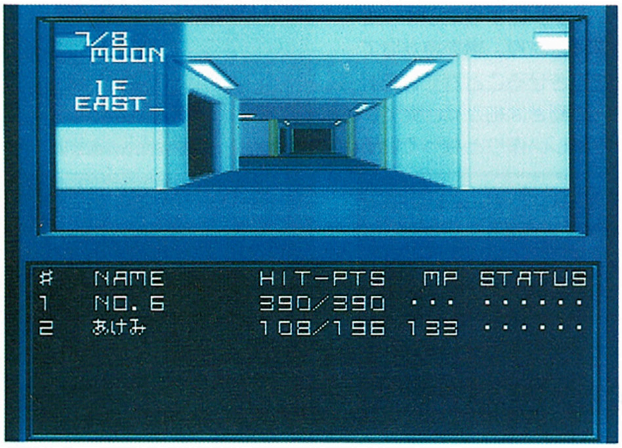
パソコン通信で、プログラムが送られてきた

199X年の東京が舞台

吉祥寺や新宿という実在の場所をモデルに物語は進んでいく。主人公の少年はある日、不思議な夢を見た。目を覚ますと、パソコン通信で不可解なメッセージとともに悪魔を仲間として呼び出せる悪魔召喚プログラムが送られてきた。ここから物語は始まるのだ。



フィールド画面。主人公が住む吉祥寺。東京の実在の地名が出てくる



この画面がメインとなる。オートマッピング機能があるので道に迷う心配はあまりない

「女神転生」の歴史

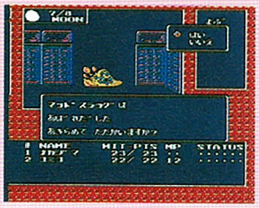
『女神転生』シリーズは同名の小説を元とするものだ。小説はアニメ化やパソコンのゲーム化もされた。小説は現在も続巻が予定されている。



「デジタル・デビル・ストーリー」「新～」シリーズ／徳間書店／西谷史著／各390円（税込）

デジタルデビル物語 女神転生

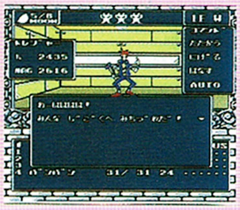
原作を大幅にアレンジしたもの。3Dのみの画面構成になっているが、悪魔を仲間に引き込むことや悪魔合体はここから始まった。



ナムコ／'87年9月発売／ファミコン用

デジタルデビル物語 女神転生II

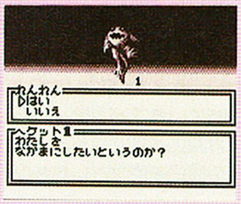
時代設定は『真・女神転生』のあとの2036年になる。核戦争で荒廃した東京が舞台となる。主人公は救世主となる運命を背負う。



ナムコ／'90年4月発売／ファミコン用

女神転生外伝 ラストバイブル

ストーリー的には他の作品とはつながりはない。3D画面も採用していないが悪魔を仲間に引き込むことや悪魔合体は健在だ。



アトラス／'92年12月発売／ゲームボーイ用

『メガドライブ FAN』1993 年 4 月号掲載

魔物を味方に

ゲーム中の魔物は古今東西の神話や伝承などの神や魔物だ。それらと戦うだけでなく、会話して「仲魔」と呼ばれる味方にできる。仲魔にしたものは悪魔召喚プログラムで召喚し、一緒に戦える。また、仲魔の3体までを合体させ、新たな仲魔を作りだすこともできる。



会話しだいでは仲魔にできるぞ



主人公の攻撃にはＧＵＮとＳＷＯＲＤの２種類があるぞ

開発スタッフインタビュー

企画担当	プログラム担当	デザイン担当
宇都浩一	澤村芳樹	山本篤志

『真・女神転生』をMEGA-CDに移植するにあたり、シムス開発スタッフのそれぞれの代表に、意気込みを語ってもらった。

新周辺機器に対応

編集部　ゲーム画面の変更は?
澤村　基本的に同じです。セガマウス対応にするならアイコンとかを表示させる予定です。
編集部　オートマッピング機能など、すぐ表示できないものは?
宇都　操作性を向上のため、ファイティングパッド６B対応を考えています。追加されたボタンに機能を割りふれればな、と考えています。
澤村　ユーザーがこのボタンにこの機能が欲しいなというように好きに設定できるようにしたいです。



セガマウス。発売日はまだ未定だ



ファイティングパッド6B。2500円(税別)

音楽はCDで

編集部　音楽はCDですか?
宇都　戦闘シーン以外はCDでやるつもりです。戦闘時はアクセス時の音切れをなくすためFM音源を補助的に使うことを考えています。アトラス側の了承があれば多少のアレンジも考えています。

メッセージは漢字化

編集部　メッセージはひらがなとカタカナで表示されていましたが?
宇都　読みやすさを考えた、漢字混じり文を予定しています。

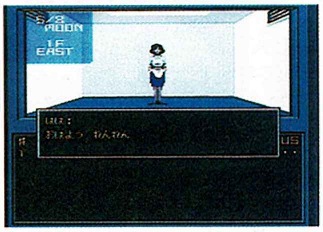


メッセージの内容によっては読みにくい場合があった

ビジュアルは絵画調

編集部　ゲーム中の部屋やイベントなどのビジュアルの変更は?
山本　もともと殺風景さをねらっているのかもしれませんが、手を加えられるところは加えたいですね。
澤村　要所にはビジュアルを入れる予定なので、そういった点は改善されると思います。

編集部　ビジュアルはどんな感じのものを予定していますか?
宇都　『真・女神転生』の世界観は今までのCD-ROMのRPGと雰囲気が違っていますので、絵画調のようなものを予定しています。
編集部　色ちがいの魔物とかは?
宇都　容量的に余裕があるので直せるものは直す予定です。



ビジュアルが入ることにより殺風景さはなくなるだろう

ダンジョンはなめらかに

編集部　ダンジョンのスクロールとかはどうなりますか?
宇都　『ファンタシースター』のようななめらかなスクロールにできたらなと思ってます。



なめらかに動くダンジョンが見られるか?

開発スタッフの意気込み

編集部　それぞれの担当分野からの意気込みをお願いします。
山本　キャラクタのグラフィックはオリジナルに忠実にしたいです。背景は手を加える余地があると思います。オリジナルの持つ重い感じが出せればと思っています。
宇都　ユーザーが好きな方をプレイできるように、スーパーファミコン版そのままのものとMEGA-CDならではの移植の2つを用意したいですね。あと原作の小説のもつ雰囲気も出したいですね。『女神転生』独特の世界観を再現したいと。
澤村　このゲーム自体、どこか乾いた印象があるので、ビジュアルを追加することで、ユーザーの感情移入をうながせればと思います。

※『真・女神転生』の画面はすべてスーパーファミコン版のものです。



特報3

秩序と混沌の中、新たなる救世主（メシア）伝説が始まる

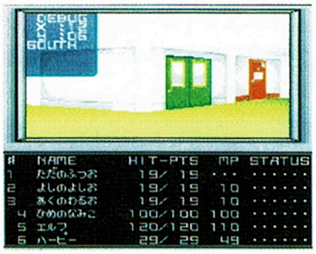
真・女神転生

神話・伝承にでてくる悪魔が入り乱れる中、コンピュータを使い悪魔を味方に引き入れたり、味方の悪魔を合体させ新たな悪魔を造れる異色のRPG。主人公は乱世の救世主となるべく運命を背負っているのだ。

発売予定日	12月	ジャンル	RPG
メーカー名	シムス	継続機能	バックアップメモリ
予定価格	7800円（税別）	その他の機能	6ボタンパッド セガマウス対応
メディア（容量）	CD-ROM	現在の開発状況	70%（10月25日現在）

あの『女神転生』シリーズがMEGA-CDに登場！

'87年9月に発売されたファミコンの『デジタルデビル物語　女神転生』を始まりとする『女神転生』シリーズ。ゲームボーイ版やスーパーファミコン版が発売され、PCエンジン版やゲームギア版も予定されている人気シリーズだ。スーパーファミコンの『真・女神転生』がMEGA-CDでパワーアップして登場となる。



⬆ダンジョン（3D）画面がゲームのメインになって進行する

スーパーファミコン版を大幅にパワーUP!!

CD-ROMの大容量を活かし、殺風景だった背景や、ビジュアル、イベントなどが強化された。6ボタンパッドやセガマウスに対応し、操作性を向上させている。音楽は全曲アレンジで、通常やイベント時にはCD−DA、戦闘時にはFM音源を使い、CDのアクセスを減らしている。また、ゲームバランスは若干簡単になる予定。

スーパーファミコン版



⬆イベントなどの背景は殺風景でメッセージに漢字はない

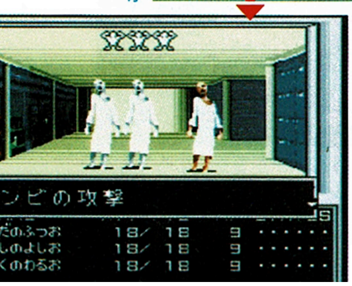


⬆背景は描き込まれ、人物はリアルに

スーパーファミコン版



⬆悪魔1種類につき1体しか表示されなかったが

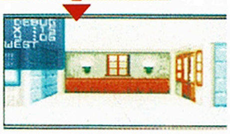


⬆出現した悪魔の数だけ表示されるのだ

スーパーファミコン版



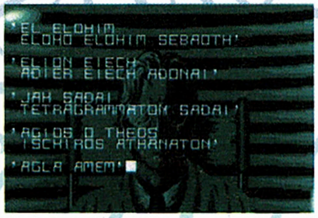
⬆壁への描き込みはほとんどない



⬆窓などが細かく描き込まれている

かくして魔界への扉は開かれた

瞬間移動システム。夢のシステムになるはずだったが、研究中に事故が発生し、魔界への通路が開いて悪魔達がこの世に出現してきた。開発者はこの事態を収拾すべく、悪魔達と会話して、味方にした悪魔を召喚できる悪魔召喚プログラムを作成し、パソコン通信を通じて人々に送ったのだった。

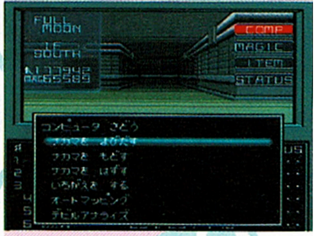


⬆プログラムを作成する瞬間移動システム開発者のSTEVEN博士

コンピュータを通した視点で展開する

主人公は携帯型コンピュータを使って悪魔達と会話できる。そのコンピュータの情報を自分の視界に映し出すスカウターを左目に装着し、自分達の位置や状態を知ることができる。また、主人公が麻痺などの自由のきかない状態だとコンピュータは使用できず、悪魔との交渉はできなくなる。

スーパーファミコン版

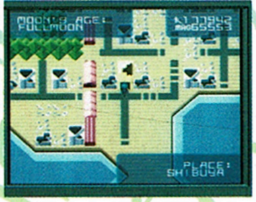


⬆悪魔の能力が分析できるなどのいろいろな機能をもつ





スーパーファミコン版



⬆ダンジョン間の移動はこの画面上で行うのだ

『メガドライブFAN』1993年12月号掲載

悪魔が徘徊する世紀末の東京が舞台

新宿地下街などの実在の場所がモデルのダンジョンを主体とするRPG。ダンジョン間の移動はスカウター上のフィールド画面で行う。このゲームの特色に、主人公の行動で決まる「属性」という要素があり、物語は大きく3つに分かれる。アイテムにも属性が関係するものがあり、属性が違うと使えなかったりすることもある。

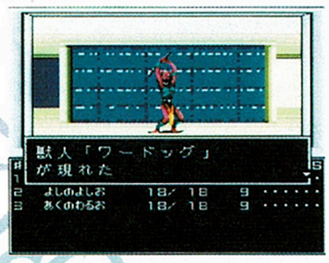


物語にいろいろと絡んでくる東京都庁と謎の女性のビジュアルシーン

古今東西の神話・伝承の悪魔たちが登場

敵は昔話や神話にでてくる悪魔がほとんどで、属性の要素が物語に大きく関係してくる。刻々と変化する月齢という要素もあり、強さや会話時の態度に影響する。また、スーパーファミコン版のものに本誌10月号で募集した作品などを加え、総計300種類もの悪魔達が登場し、それぞれ特色のある魔法や能力などをもっている。

色違いの悪魔はほとんど出てこない。多彩な動きを見せてくれる



悪魔たちと交渉できる

悪魔と遭遇した場合、月齢や属性の相性がよければ悪魔召喚プログラムで交渉し、主人公よりもレベルの低いものは「仲魔」と呼ばれる味方にでき、最高12体まで仲魔にできる。また、交渉しだいでは悪魔の持っているお金などをもらうこともできる。

交渉次第でお金などを入手



交渉の態度は2種類あり、会話はコマンドを選んで行う





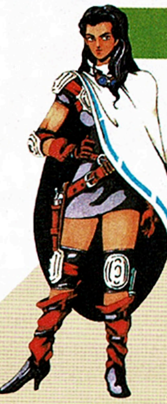
仲魔になった悪魔は一緒に戦ったりしてくれる

仲魔から新しい悪魔を

都内各所に点在する邪教の館と呼ばれる場所で、2〜3体の仲魔同士を合体させ、新たな別の仲魔を造りだすことができる。組み合わせによっては、より強力な悪魔にできるが、主人公のレベルよりも高い悪魔は合体させることができない。

主人公と共に行動する仲間達

仲魔以外にも主人公と行動を共にする人間のパートナー達がいる。彼らは、主人公の運命を暗示するかのような夢に登場し、夢の中でお互いその存在を認識する。主人公の属性の変化によって2人のヒーローの関わり方は変わってくるが、ヒロインだけは属性に関係なく物語の中盤以降主人公と行動を共にすることになる。



ヒロイン

ゲームの中盤以降、主人公の属性にかかわりなく共に行動する。あらゆる魔法が使える心強いパートナーだ



ロウヒーロー

法と秩序を重んじる側の属性（LAW）で、防御系と回復系の魔法を得意とする。一番最初に仲間になる



カオスヒーロー

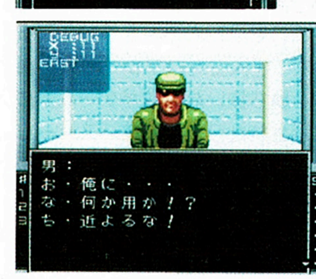
破壊と混沌を重んじる側の属性（CHAOS）で、攻撃系の魔法を得意とする。気性は激しい

悪夢は吉祥寺から始まった

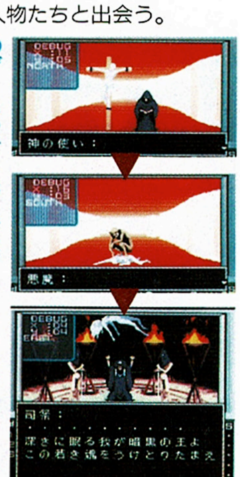
母と2人暮らしの主人公は奇妙な夢を見た。目覚めると不気味なプログラムが送信されてきた。平凡な日常が悪魔の出現で崩壊し、悪魔が街にあふれていった。主人公は悪魔召喚プログラムで、危機を回避していたが、そんな中、夢で見た人物たちと出会う。



悪魔召喚プログラムが送られてきた



平和な日常は崩壊し、悪魔に心身を乗っ取られる人も出てきたのだ



ゲームの行く先を暗示するような奇妙な夢を見る。パートナーたちとは、それぞれ夢で見たのと似たような状況で運命的な出会いをすることになる



夢で見た状況に近い形での出会いに

New あの悪魔合体RPGが大幅パワーアップして登場

真・女神転生

しんめがみてんせい



発売予定日	2月18日	ジャンル	RPG
メーカー名	シムス	継続機能	バックアップメモリ
予定価格	7800円(税別)	その他の機能	6ボタンパッド／セガマウス対応
メディア(容量)	CD-ROM	現在の開発状況	80%(12月16日現在)

MEGA-CDオリジナルの要素を取り入れて、スーパーファミコンから移植される人気シリーズのRPGだ。

秩序と混沌のバランスがテーマの異色RPG

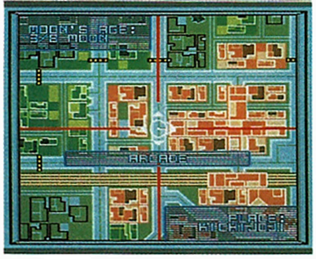
悪魔がはびこる現代の東京を舞台にした異色RPG。3Dダンジョンを中心に話が進むが、ダンジョン間の移動フィールドは2D。敵として出現する悪魔を味方（仲魔と呼ぶ）にしたり、悪魔を合体させたりできるのが特徴だ。元になるスーパーファミコン版と内容はほとんど同じだが、登場する悪魔が増えたり、セガマウスに対応したりといった点が改められた。

マウス操作用カーソル



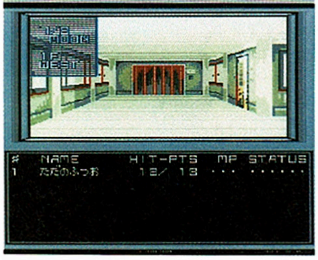
オプションで選択すると、マウス操作用のカーソルが表示される

2D



フィールド移動画面は、2Dマップ。自キャラクタの表示が変わった

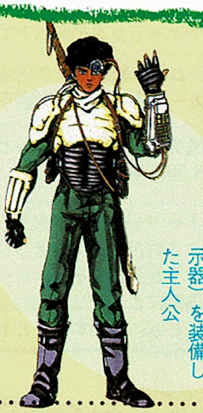
3D



ストーリーの多くは3Dダンジョンの中で繰り広げられる

数奇な運命をたどる 4人の冒険者

主人公



ハンドヘルドコンピュータとスカウター（表示器）を装備した主人公

物語の主人公。ごく普通の少年だったが、ある日、通信ネットで悪魔召喚プログラムを手に入れてから、人類の救世主としての道を歩むことになる。キャラクタにはLAWとCHAOS、NEUTRALの属性があり、主人公はゲーム初期ではNEUTRAL。

カオスヒーロー

混沌、力を重んじるCHAOSの属性のキャラクタ。主人公と共に戦うが、さらに強大な力を求めて、主人公とは後に別れる。火炎系の攻撃魔法と打撃攻撃が得手。

初期装備	
剣	スパイクロッド
ガン	MP5マシンガン
弾	通常弾
ヘッド	フルヘルム
ボディ	ケブラーベスト
アーム	リベットナックル
レッグ	コンバットブーツ



力を求めて、自らの身を悪魔と合体させてしまう

ロウヒーロー

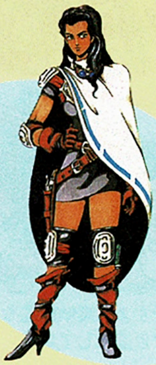


主人公たちを守って、天に召されるロウヒーロー

法と秩序を重んじるLAWの属性のキャラクタ。回復と補助の魔法を得意とする。こちらも、のちに別れることになる。最初にパーティに加わる。

初期装備	
剣	マチェット
ガン	ベレッタ92F
弾	通常弾
ヘッド	ヘッドギア
ボディ	サバイバーベスト
アーム	レザーグラブ
レッグ	レザーブーツ

ヒロイン



主人公の幼なじみと似ているのは偶然か、それとも

最後まで主人公と行動を共にするキャラクタ。属性はNEUTRAL。回復、攻撃など、20種類もの魔法を使いこなす。主人公を試練に導いていく。

初期装備	
剣	さそりムチ
ガン	MP5マシンガン
弾	神経弾
ヘッド	メタルクラウン
ボディ	ハイレグアーマー
アーム	ガントレット
レッグ	スカイヒール

『メガドライブFAN』1994年2月号掲載

ハンドヘルドコンピュータがシステムの中核

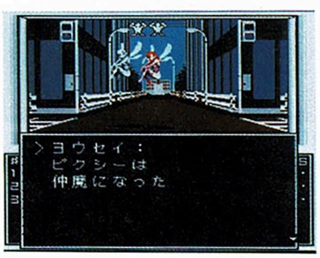
システムは、仲魔の扱いに関すること以外はオーソドックスなRPGだ。主人公が左腕に装着しているハンドヘルドコンピュータが、システムの核となっていて、悪魔との交渉や仲間の位置替えなどは主人公にしかできない。その代わり、主人公は魔法を使えないが、他の3人や仲魔の多くは攻撃や回復の魔法を使うことができる。

ハンドヘルドコンピュータ

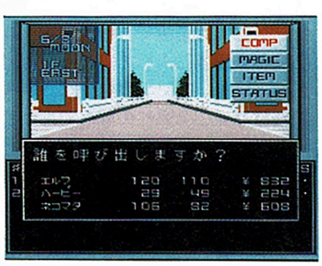
画面に表示される情報は、ハンドヘルドコンピュータが、主人公の網膜に映し出した情報ということになっている。つまり、ほとんどの命令や動作がコンピュータを通して実行されるのだ。

悪魔召喚

コンピュータを通して、戦闘時に悪魔と会話をして、仲魔にすることができる。また、仲魔にした悪魔はコンピュータ内にデータ化して集めておき、好きなときに呼び出すことができる。



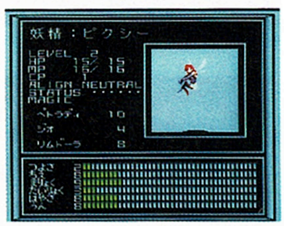
悪魔と会話して仲魔にする



ストックした悪魔を呼び出す

デビルアナライズ

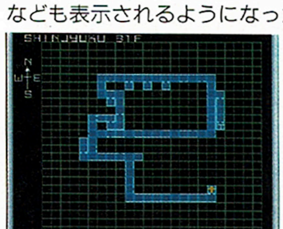
今までに戦った悪魔を、新しいものから順に最大36体まで記憶して、その悪魔のHPやMP、レベルなどの情報を見ることができる。悪魔と遭遇したとき、移動中のどちらでも利用できる。



ステータスを見る

オートマッピング

広大な3Dダンジョンが多いゲームには欠かせないオートマッピング機能も、もちろん搭載している。歩いたところが自動的に記録される仕組みだ。スーパーファミコン版と比較して広い範囲を表示でき、店の種類や邪教の館の位置なども表示されるようになった。



2Dマップを表示

装備

装備は武器と防具の2系統に分かれる。ものによっては、男女それぞれの専用装備がある。また、物語の中心になるLAWとCHAOSの属性は、装備にも深く係わっていて、高価な武具になればなるほど、LAWの属性のキャラクタ専用やCHAOS専用といったものが多くなってくる。



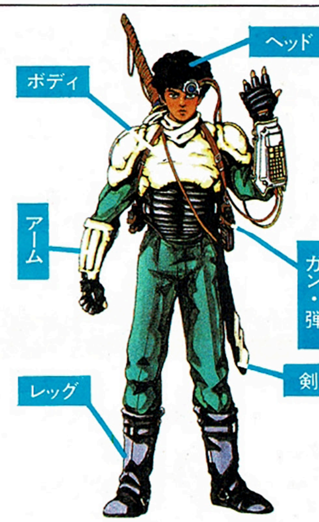
装備は武器、防具で合計7系統

武器

武器は剣とガンがある。直接攻撃はほとんどの悪魔に有効だが、なかには攻撃をはねかえす悪魔もいる。ガンには別売りの弾がいるが、弾は一度装備したら外すまで有効で、補充はしなくてよい。



ナイフショップで買う



防具

防具はヘッド、ボディ、アーム、レッグの4系統がある。男性用と男女兼用が大半を占めているが、女性専用の防具もある。街のサバイバルショップや防具屋で入手することができる。



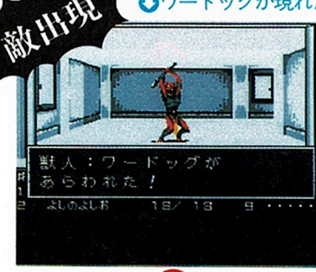
他に防具屋も登場する

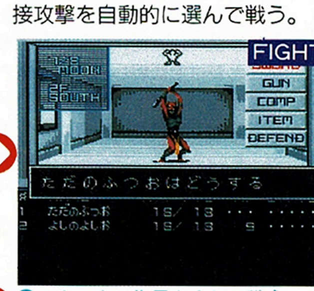
戦闘システム

2Dのフィールド、3Dダンジョンともに悪魔が登場する。悪魔が出たら、「FIGHT」「ESCAPE」「TALK」「AUTO」の4つから行動を選ぶ。「FIGHT」ではキャラクタごとに4つの行動から1つを選ぶ。「ESCAPE」は戦闘からの離脱コマンドだが、失敗すると敵から一方的に攻撃される。「TALK」を選ぶと、悪魔と会話をして、場合によっては仲魔にできる。「AUTO」は直接攻撃を自動的に選んで戦う。

敵出現

ワードックが現れた

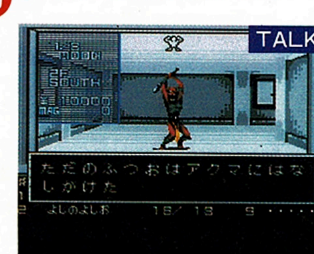




1人1人に指示を出して戦う



直接攻撃を自動的に選んで戦う



悪魔と会話して、交渉する

せめぎあう秩序と混沌の狭間で少年が見たものは

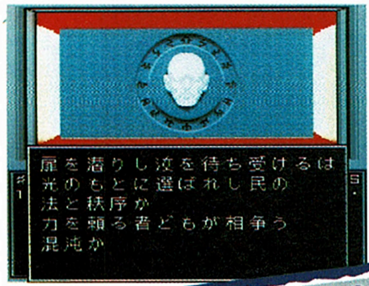
「真・女神転生」の設定の根幹には秩序と混沌（LAW／CHAOS）という属性の考え方がある。主人公はゲーム開始時には、どちらにも属さない中立（NEUTRAL）の状態だが、物語のなかでとる行動で、知らず知らずのうちに属性が変化して、その後の行動にも大きくかかわってくるのだ。



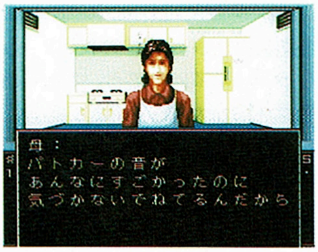
謎の老人が示唆するものは？

少年の見た夢

歩きはじめるとすぐに、巨大な扉に名前を聞かれる。扉が語りかける、「秩序と混沌、汝の天秤にふたつを乗せ、こぼれ落とさぬように歩むがよい」と。途中、ロウとカオスを仲間にして、さらに歩いていくと、１人の美女が水を浴びている。「あなたのことをずっと待っていたのよ…」という謎の言葉を聞いたときに、少年は目覚める。すべては夢だったのだ。



秩序と混沌、どちらを選ぶのもプレイヤーの自由だが



目を覚ますとそこは自宅だった。大きな事件が発生していた

吉祥寺は厳戒体制に

母親に買い物をたのまれる。ここではまだ悪魔は出てこない。アーケードで買い物をすませたあと、家で横になると、また夢を見る。２度目の夢は、少女がいけにえにされようとする夢。目が覚めて、家を出ると街には悪魔が。自衛隊が出動して厳戒体制になっていた。このあと、井の頭公園で３度目の夢を見て、病院、エコービルでのイベントを経過したのち、舞台は新宿へと移っていく。



おかしな男が飛びかかってきた



ロウヒーローが仲間になる



２度目の夢のなかで出会う少女



病院にいる謎の車椅子の博士

悪魔を知るための悪魔合体

このゲームの特徴である悪魔合体。その手続きは非常に複雑だが、重要なことだけを説明しよう。悪魔には種族があり、属性がLAWとCHAOS（秩序と混沌）以外に、LIGHTとDARK（光と闇）という２系統で成り立っている。LIGHTは開放的、善、DARKは邪悪、破壊といった言葉でまとめられる。この悪魔の種族と属性を知らずして、悪魔の合体は成功しないのだ。

交渉

悪魔は会話をすることによって仲魔になる。戦闘になったら、「TALK」を選び、画面に表示される２つないし４つの選択肢から対応を選ぶことで悪魔を味方にできるのだ。ただし、属性がDARKだったり、主人公と違う悪魔は仲魔にならない。



友好的か、威圧的かを選んで話しかける



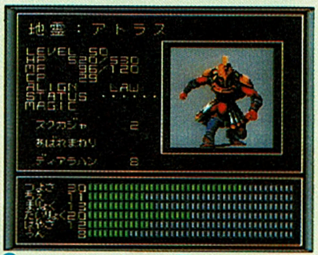
仲魔にできる悪魔だったら、条件次第で…



仲魔になり、一緒に戦ってくれる

召喚

呼び出すときには主人公の属性が関係してくる。主人公の属性と同じ、またはNEUTRALの悪魔のみ呼び出せる。つまり、主人公がLAWだったら、属性がLAWまたはNEUTRALの種族（例：天使、邪鬼）だけを呼び出せるということだ。



ALIGNというのが属性だ

合体

悪魔合体とは、コンピュータ内にストックしてある悪魔を、２ないし３体合体させて、別の悪魔を作ること。都内各所にある「邪教の館」で行うことができる。その法則は簡単には説明することができないが、非常に複雑で例外も多く、このゲームをマニアックなものにしている。合体には種族が重要で、その対象となる悪魔の種族によりおおむね法則化されている。右に挙げた表は、悪魔の種族が４つの属性のなかで、どこに位置するのかを表したもの。たとえば、妖獣はDARK－NEUTRAL、地霊はNEUTRAL－LAW、龍神はLIGHT－CHAOSになる。DARKに属する種族の悪魔は、交渉で仲魔にすることはできないが、合体では合成可能。



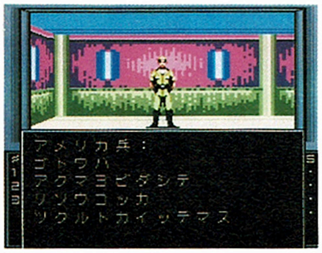
邪教の館。悪魔合体をしてくれる

悪魔が集まる新宿

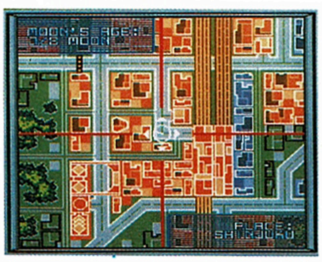
新宿といっても、その実態は地下に広がるダンジョン。初めて訪れたこの街には、ナイフショップ、サバイバルショップなど、たくさんの施設がそろっている。また、メシア教会（LAWサイド）とガイア神殿（CHAOSサイド）の2つが縄張りを守るように街の対極に位置し、両者の対立を目の当たりにする。ここでいくつか重要な情報を聞く。東京の厳戒体制を指揮しているのが自衛隊の後藤という男。後藤を阻止するためにアメリカ軍も動きだし、それを指揮するのがアメリカ大使トールマン。ここにも明に暗にLAWとCHAOSの対立が見られる。



ガイア教徒はルシファーを崇める

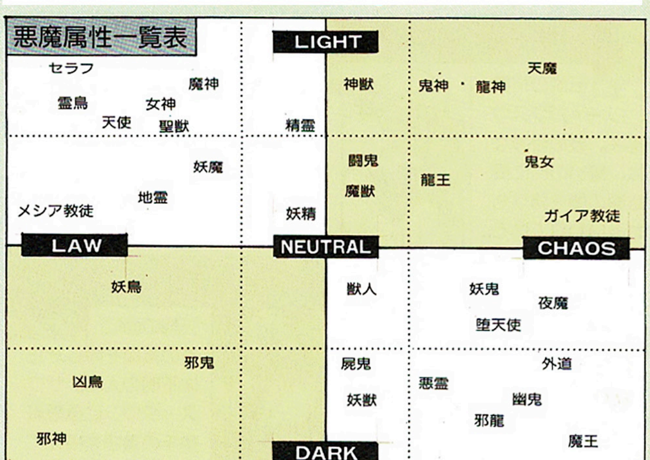


戒厳令指揮官の後藤とは何者だ


エコービルのターミナルから転送されて、新宿へやってきた



新宿にはいろんな施設がある



都庁での公開処刑

新宿のバーで、ふとしたことから東京の第3勢力レジスタンスの一味と知り合いになる。新宿地下2階でレジスタンスのリーダーと会うことになるが、その女リーダーは夢のなかに出てきた少女だった。リーダーと話しおわると、同じく夢のなかで水浴びをしていた美女、ゆりこが登場し、リーダーをさらっていく。バーに戻ると、東京都庁の前でリーダーの公開処刑が始まるという。都庁におもむき、リーダーを助けたあと、行動を共にしてきたロウヒーロー、カオスヒーローとひとたび別れる。



リーダーがさらわれた



東京都庁前の広場では、リーダーがまさに処刑されようとしていた

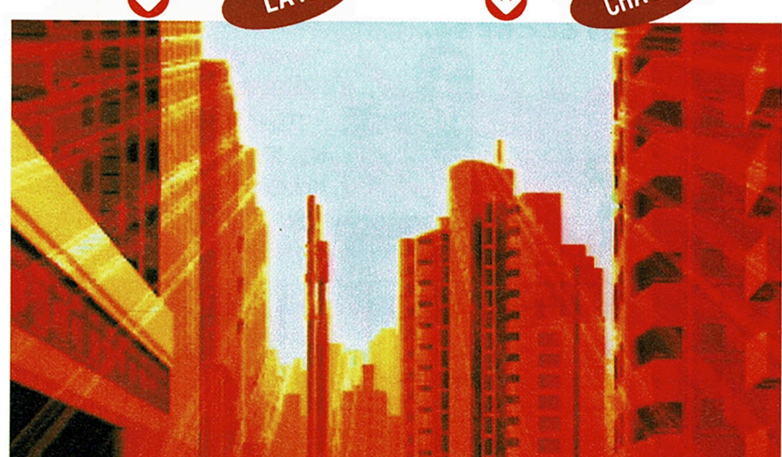
そして、世界は核の光に…

例のバーに戻って、レジスタンスのリーダーに話を聞き、市ヶ谷駐屯地の後藤と四ツ谷のアメリカ大使館のトールマンを訪れることになる。2人に協力を求められるが、そのときにとる行動で、主人公のなかの秩序と混沌の属性バランスが崩れるきっかけとなる。具体的には後藤に協力するとCHAOSに、トールマンに協力するとLAWに属性が傾くのだ。どちらのルートを選ぶのかは自由だが、いずれにせよ、そのとき、すでに東京上空にはアメリカ軍の発射したICBMが近づいており、東京は核の光に包まれるのだった。

アメリカ大使トールマンのいうように、神の千年王国建国をめざすか

後藤のいうように千年王国を阻止して、混沌の世界をめざすか




しかし、時すでに遅く、東京に核が落とされる。神の審判か、それとも…

心細いダンジョンの旅もこれでバッチリ！

3Dダンジョンの部屋

GAME MENU

真・女神転生①

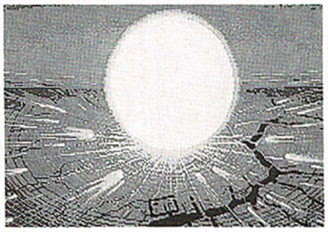
このコーナーを読めば、どんな複雑なダンジョンでも、オートマッピング機能なんて使わなくても大丈夫だ。

街ごとのマップがあればもう進路を迷うことはない！

真・女神転生①

発売日	2月25日発売	メディア(容量)	CD-ROM
メーカー名	シムス	継続機能	バックアップメモリ
価格	7800円(税別)	その他の機能	ファイティングパッド6B／セガマウス対応

今回から、悪魔合体などのシステムが斬新な『真・女神転生』を、2回に渡って紹介していく。今月はゲームの中盤にあたる、東京がICBMで破壊された直後の、金剛神界からT.D.Lまでだ。ここでは3Dダンジョンを、ストーリーに沿って、拠点になる街を中心に11エリアに区切り、解説する。



⬆ICBMで破壊される東京。今回はここから30年後の世界が舞台だ

マップ上の記号説明

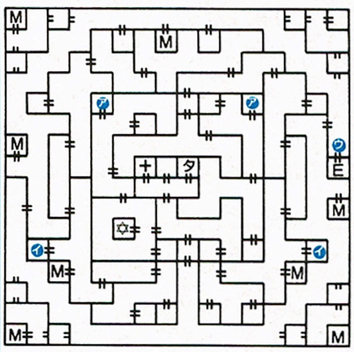
記号	説明	記号	説明
┿	扉	E	出入口(2Dマップへ)
┣	扉(2本線のある方から一方通行)	❶～51	階段、エレベーターのつながり(同じ数字に対応)
ブ	武器屋	ア～ニ	攻略ポイント(各見出しのカタカナに対応)
ボ	防具屋	P	毒霧(POISONになりやすい)
ジ	ジャンク屋(ドラッグストア)	DL	ロウとニュートラルにダメージ
ラ	ラグの店	DC	カオスとニュートラルにダメージ
メ	メシア教教会	H	落とし穴
ガ	ガイア教神殿	T	ターンテーブル
＋	回復道場等	W1～W41	ワープポイント(同じ数字に対応)
✡	邪教の館	(薄い青の枠)	ダークゾーン(前方が見えなくなる)
タ	通信ターミナル等	(網かけの枠)	進入不可
C	カフェ、バー等	※エレベーターは、各階を自由に行き来できるため、その階数分だけつながりを表す番号があります	
TV	街頭テレビ		
M	メッセンジャー(情報等)		

金剛神界

東京が破壊されると金剛神界に仲間と仲魔が飛ばされてくる。現在の状況を把握しながら、マップ中央にいる役小角の用事を済ませて、元の世界に戻らなければならない。「仲間と仲魔を集める」「ソーマを取ってくる」「怪人から武器をもらう」の3つが役小角の用事だ。ここには下で示した以外のアイテムはないので、早急に東側にある出口を目指そう。

入手アイテム	ソーマ、ギロチンアックス 光の小太刀、三日月の太刀

金剛神界マップ



ポイント㋐ 仲間を集める

㋐の場所で、ロウヒーローとカオスヒーローを仲間にして、役小角に会いに行こう。これまでに起こったことを教えてくれる。仲魔だった悪魔たちも、この世界に飛ばされているので探し出そう。



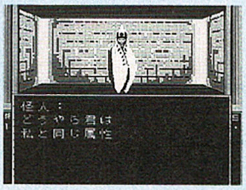
⬅もう一方にいるカオスヒーローも仲間にしよう

ポイント㋑ 怪人は敵、味方？

㋑の場所には赤と青の怪人がいる。怪人は、ヒーローの属性によって対応が変わる。同じ属性であれば、強力な武器がもらえ、違う属性であれば戦闘になり、倒すと武器を入手できる。属性は赤い怪人はカオス、青い怪人はロウだ。ただし、ニュートラルの場合は両方の怪人と戦闘になる。両方の武器を取って、役小角に会いに行けば、三日月の太刀がもらえる。



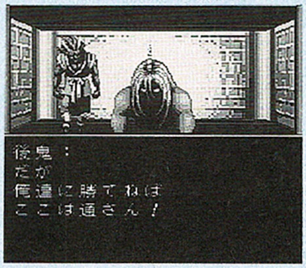
⬅属性が違うと戦闘になってしまう



➡属性が同じなら戦わず武器がもらえる

ポイント㋒ 出口での戦い！

金剛神界の出口の前で前鬼と後鬼との戦闘になる。前鬼、後鬼とも武器や魔法に関係なくダメージを与えられるので、攻撃回数の多いものを使って攻撃しよう。まず、メディアの魔法を使う後鬼を倒して、HPの回復をできなくする。そのあと前鬼を倒そう。2体の闘鬼を倒せば、新宿に行ける。



⬆出口をふさぐ前鬼、後鬼との戦い。倒して現世に戻ろう

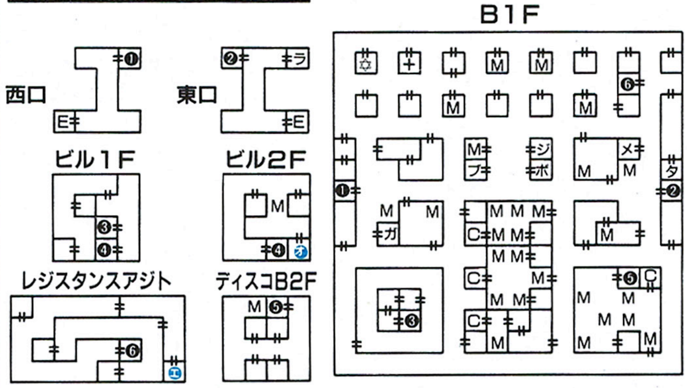
『メガドライブFAN』1994年4月号掲載

新　宿

破壊から30年後の新宿。街は悪魔の力を借りた小澤が取り仕切っている。そのため街では悪魔が出現しない。ここでの目的は2つだけ。「サイコダイバーを助ける」「小澤を倒す」ことだ。小澤を倒せば街の中でも悪魔が出現するようになり、カオスヒーローが仲間から外れてしまう。街で十分に装備を整えて渋谷に向かおう。

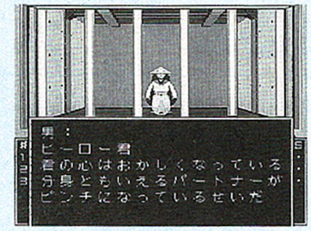
入手アイテム	なし

新宿マップ



ポイントエ　サイコダイバーに会う

東京が破壊される前に、レジスタンスのアジトがあったエの場所に、サイコダイバーが捕らえられている。ビル2Fにいる小澤を倒せば、助け出すことができる。このサイコダイバーは、渋谷に捕らえられている、少女を救出するために必要な人物だ。



サイコダイバー。パートナーとは一体誰なのだろうか？

ポイントオ　小澤との戦い！

ディスコB2Fで小澤の情報を入手してから、ビル2Fにあるオの場所に行こう。1度目は闘わず逃げることになる。そのあと邪教の館に行くことが重要。カオスヒーローが勝手に、悪魔と合体してしまうのだ。もう一度オの場所に行けば、今度は武御名方との戦闘になる。武御名方を倒し、小澤にとどめを刺したら、サイコダイバーを助け出して渋谷に向かおう。



この時点では、逃げるしかない



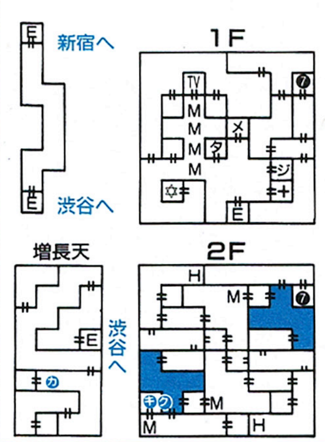
武御名方を倒したら、次は小澤を倒す

渋　谷

渋谷での目的は、「2Fに捕まっている少女を助け出す」ことだ。その2Fには、まったく前が見えないダークゾーンや、落とし穴といったトラップが仕掛けられている。ダークゾーンでは、画面の左上に表示される方向と、壁にぶつかったときの音をたよりに進めばよい。また、入手アイテムで「～のこう」と付くアイテムは、強さや知恵といったパラメータを1つ上げられるので、必ず取ろう。

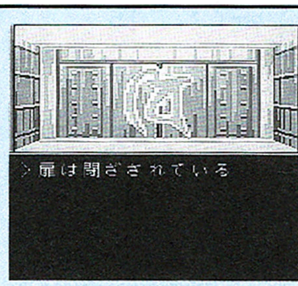
入手アイテム	ガーネット、ダイヤモンド ちえのこう、うんのこう まりょくのこう

渋谷マップ



ポイントカ　四天王はどこに？

東京には、鬼神である毘沙門天、持国天、広目天、増長天の四天王が住んでいる館がある。四天王と闘うためには、品川で入手できるアイテムが必要。倒すことができれば仲魔になることもある。また、四天王の館で出現する悪魔は、レベルが高いものが多いので、レベルアップには最適の場所だ。



品川で入手できる、あるアイテムがないと中に入れない

ポイントキ　救世主の少女とは？

渋谷の2F、キの場所で捕らえられた救世主と呼ばれる少女は、東京が破壊されるまえに仲間だった少女だ。無事に救出できれば再び仲間になる。新宿でサイコダイバーを助けていれば、少女の精神世界に入ることができる。



サイコダイバーを助けていれば、少女を助け出すことができる

ポイントク　少女の精神世界へ

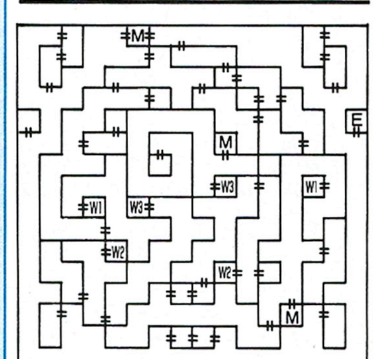
サイコダイバーとともに、精神世界に入る。ここには少女の記憶があるだけで、アイテムなどはない。ワープポイントを使って移動しながら、急いでマップ中央を目指そう。そこには、鬼女アルケニーが棲み着いている。アルケニーは剣かアギ系、ザン系の魔法で攻撃すれば倒すことができる。



動きが速いので、長期戦は不利だ。一気に倒そう

少女の記憶の一部。少女はこの世界にどうやって来たのだろうか

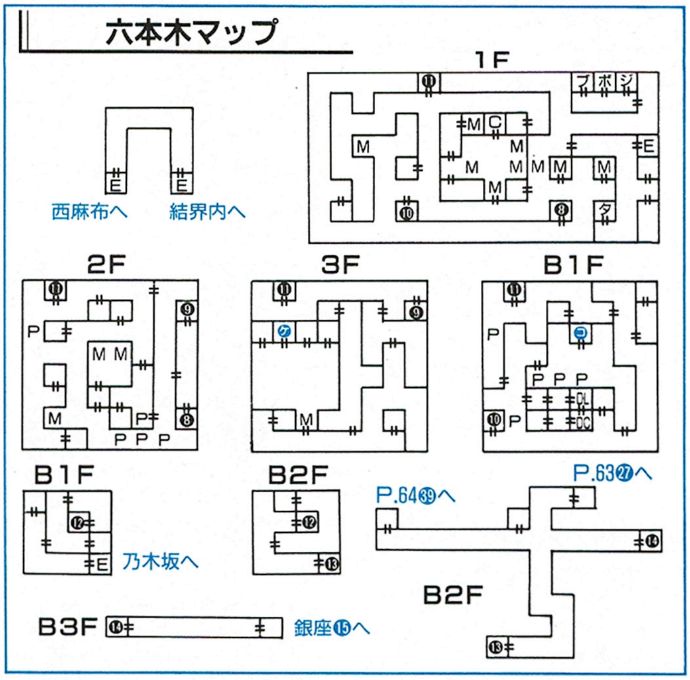
精神世界マップ



六　本　木

六本木には悪魔が入れないように結界が張ってある。中に入るには、西麻布にある地下道を進めばよい。ここでの目的は2つ。「アリスという少女の頼みを聞く」「赤おじさん、黒おじさんと名乗る悪魔を倒す」ことだ。また、ここでロウヒーローが仲間から外れる。

入手アイテム	アメジスト、トパーズ はやさのこう、つよさのこう



ポイントケ　アリスの頼みごと

3階のケの場所で、アリスという少女の頼みごとを聞く。頼みはヒランヤを買ってきて欲しいというものだ。ヒランヤは新宿のジャンク屋で売っている。アリスにヒランヤを届けると、今度は死んで欲しいという。返事には関係なく赤おじさんこと、魔王ベリアルとの戦闘になるが、普通に戦ったのでは勝ち目はないぞ。B1Fにあるアイテム、わきみの壺を取ってきて、ベリアルを壺に封印すれば闘わなくてすむ。



アリスの頼みを聞かないと先には進めない



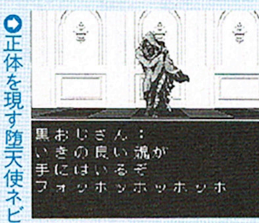
どんな攻撃も受け付けない強力な悪魔だ

ポイントコ　黒おじさんを倒す

魔王ベリアルを壺に封印して部屋を出ようとすると、黒おじさんにロウヒーローが連れ去られる。この時点でロウヒーローが仲間から外れ、以後仲間にはならない。B1Fのコの場所で黒おじさんこと、堕天使ネビロスと戦闘になる。仲間は主人公と渋谷で助けた少女だけになるので、攻撃力の高い仲魔を召喚しておこう。ネビロスはムドの魔法を使ってくるので、ムドを使ってくるまえに、剣とザン系の魔法で一気に倒そう。



黒おじさんに連れ去られてしまう



正体を現す堕天使ネビロス。HPは1002

銀　座

六本木で堕天使ネビロスを倒せば結界がなくなり、乃木坂にある地下道から銀座に来ることができる。銀座では、品川への通路を確保するだけで、ほかにすることはない。ここでは、装備を整えて品川、池袋などの街へ向かうための拠点にしよう。また、新たな悪魔も多く出現するので、仲魔にして合体させ、強化しておこう。ただし、B3FからカテドラルB1Fに進むルートは、この時点では進むことはできない。

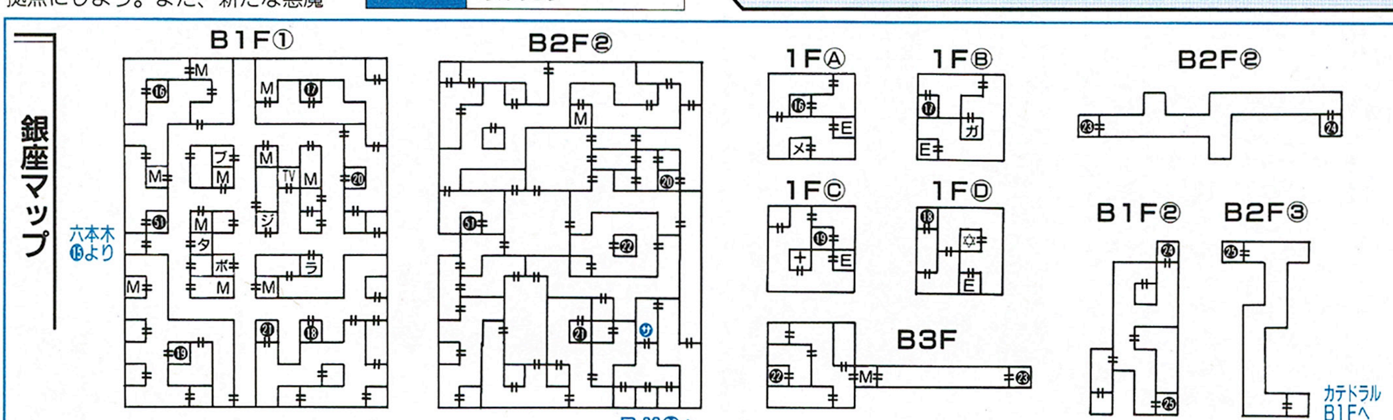
入手アイテム	サファイア、パール ちえのこう、はやさのこう うんのこう

ポイントサ　通路を確保する

B2Fにあるサの場所で、悪魔使いが邪魔をして進めない。通行料金を要求してくるが断ろう。悪魔使いが悪魔を召喚して戦闘になるぞ。出現する悪魔は、ピシャーチャ、ベイコク、ラケーの3種類だ。順番に倒していけば、品川に行けるようになる。



3回悪魔を召喚してくる。それぞれ8体ずつ出現する



旧警視庁

旧警視庁ですることは、警備システムの破壊だけ。各階にはダークゾーンがあり、階段で進むと苦労するが、B1Fからエレベーターで5Fまで、一気に昇ってしまえば多少は楽になる。アイテムは警備システムを破壊したあとに階段を降りながら取っていこう。

入手アイテム	アクアマリン、うんのこう はやさのこう、メモリーカード

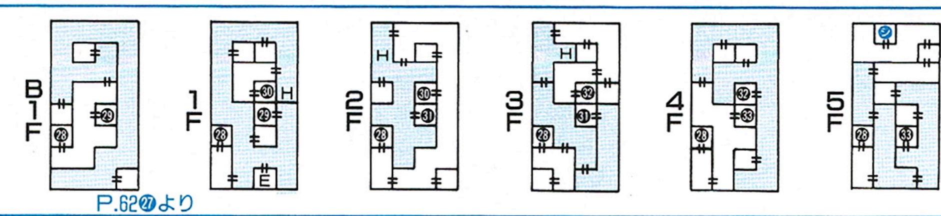
ポイントシ　警備システムを破壊

エレベーターで最上階5Fに向かう。シの場所で警備システムとの戦闘になる。警備システムには、剣かザン系の魔法で攻撃をすれば、無理なく破壊できるぞ。警備システムを破壊すれば、メモリーカードが入手できる。これがあれば、銀座のB2Fにいるスティーブン博士に、ストックできる仲魔の数を、2体増やしてもらうことができる。今後の戦いが楽になるので、必ず入手しておこう。



○マシンで唯一のボス。マシンだが、ジオ系の魔法が効かない

旧警視庁マップ

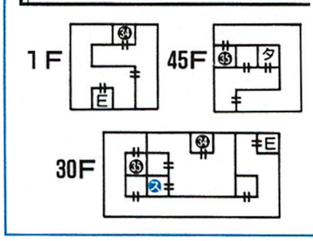


東京タワー

東京タワーには、メシア教の放送施設がある。そこで働くメシア教徒の話を聞けるだけで、アイテムなどはない。30Fの外側と45Fには、この時点では行くことができない場所なので、そのまま品川に向かうこと。

入手アイテム	なし

東京タワーマップ



ポイントス　メシア教徒に会う

30Fのスの場所にいるメシア教徒に会うと、現在の属性によってメッセージが変化する。属性とある条件によって、天使カズフェルが現れて質問をしてくる。返答によってはカズフェルと戦闘になり倒せば、属性がカオスへと変化する。カズフェルには剣とザン系の魔法で攻撃していこう。



○条件によっては、このメシア教徒が天使カズフェルに変身する

品川

メシア教の本拠地。目的は「メシア＝ロウヒーローに会う」ことだ。ここにはロウ側の最強の武具があり、属性が完全なロウで、レベルが65以上ある場合に、大聖堂で洗礼を受ければ入手が可能だ。

入手アイテム	オパール、エメラルド つよさのこう×2、うんのこう×2 ちえのこう×3、はやさのこう まりょくのこう、くさなぎの太刀 ジーザスヘルム、ジーザスアーマー ジーザスクラブ、ジーザスレッグ

ポイントセ　ロウヒーローに会う

セの場所で、ロウヒーローからT.D.Lに棲む邪神エキドナを倒すように頼まれる。この時点でエキドナの頼みを聞いていれば、天使ハニエルと戦闘になる。ハニエルには剣とザン系の魔法が有効。

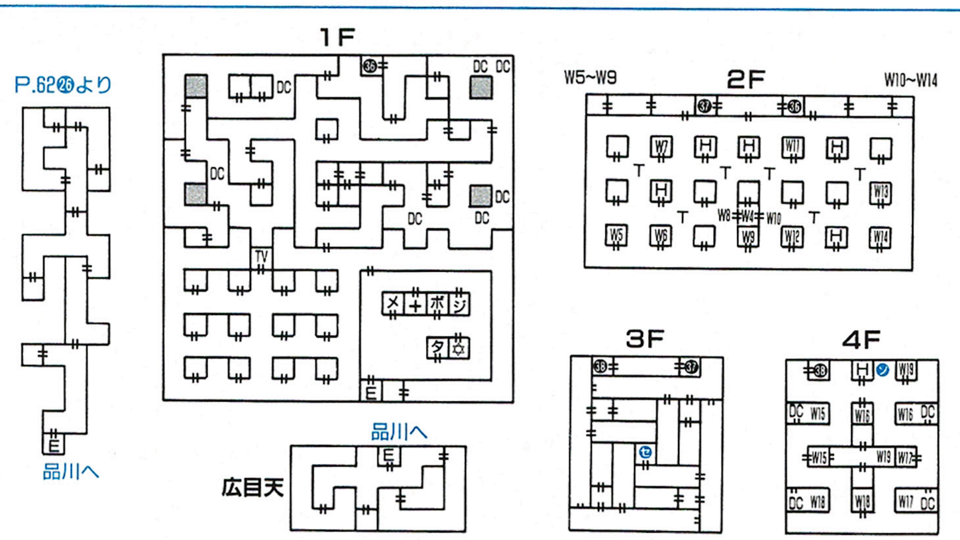


○頼みを断るかどうかは自由だ



○カオス側であれば戦闘になる

品川マップ



ポイントソ　四門の玉を入手

ソの場所に悪魔使いがいる。ヌエ、サウォバク、バーベガジを8体ずつ召喚する。すべて倒せば、四門の玉を入手できる。これがあれば四天王に会える。



○召喚した悪魔をすべて倒そう

池袋(スガモプリズン)

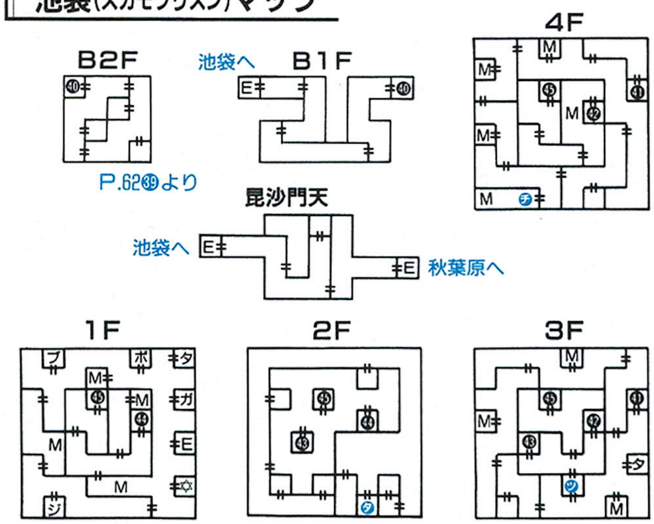
池袋では特に目的はないが、ここに来ると必ず裁判を受けることになる。ここでの返答と、この時点での属性次第で今後の進み方が変わってくる。どちらを選択しても自由だが、必ず最終的にはロウかカオスか、どちらかの属性になってしまうので慎重に選ぼう。



忠告を無視していくと捕まってしまう

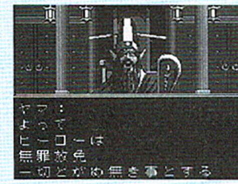
入手アイテム	パール、たいりょくのこう まりょくのこう、うんのこう

池袋(スガモプリズン)マップ



ポイントタ 天魔ヤマに会う

池袋にくると、まず天魔ヤマの裁判を受けることになる。属性がカオスであれば無罪放免。ロウであれば無条件で牢に入れられる。ニュートラルの場合、カテドラルの完成阻止を頼まれ断ると牢に入れられてしまう。牢から脱出し2Fのタの場所に行けば、無条件でヤマと戦闘になる。有効な攻撃は剣だけだ。無理に戦う必要はないので、そのまま上野を目指そう。



カオス側の行動をとっていれば無罪だ


ヤマのところに行けば戦闘になる

ポイントチ 牢から脱出する

天魔ヤマの判決を受け、4Fのチの場所にある牢に入れられることになる。牢を出るには、一緒に捕まっている、少女と4回話をすればよい。そうすればカオスヒーローが牢を開けてくれる。



牢の中にいる仲間の少女に話しかけよう

ポイントツ 看守の仁王を倒す

牢を脱出して、3Fのツの場所にいる看守の鬼神仁王を倒せば外に出ることができる。仁王は剣かアギ系、ザン系の魔法を使って倒そう。攻撃力が高いので、絶えずHPを回復しながら戦おう。

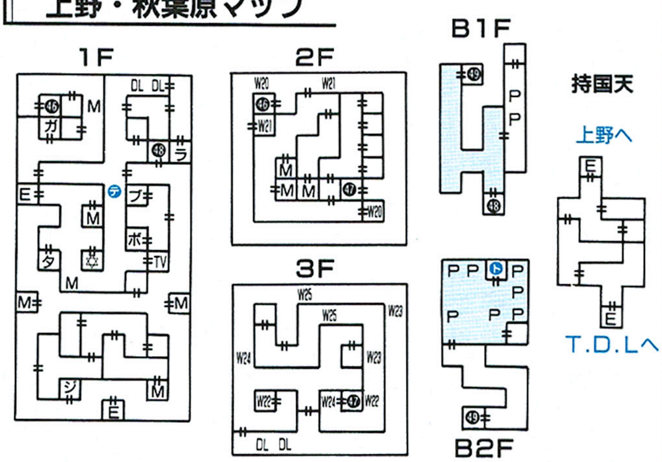

外に出るには看守の仁王を倒す必要がある

上野・秋葉原

ガイア教の総本山。情報収集とT.D.Lに向かうための準備が目的だ。ここにはカオス側の最強の武具があり、条件は品川のときと同じで、属性がカオスの場合だ。

入手アイテム	ルビー、はやさのこう たいりょくのこう、まりょくのこう てんまのかぶと、てんまのよろい てんまのこて、てんまのぐそく メモリーカード

上野・秋葉原マップ



ポイントテ 情報を集める

上野と秋葉原でカテドラルとT.D.Lの情報を集める。テの場所にルイ・サイファーという人物がいる。ルイ・サイファーから、以前から何度か会っているゆりこを紹介される。ゆりこは夜魔リリスに変身して戦闘になるが、何もしないで去っていく。ここでの出来事は、カテドラル以降で大きく関わってくるので覚えておこう。


ゆりこの話を聞いていると…



戦わずに、すぐ逃げてしまう

ポイントト ラドンを倒す

T.D.Lに行くためには、B2Fのトの場所にいる邪龍ラドンを倒す必要がある。ラドンのいる部屋にたどりつくまで、トラップが仕掛けられているので、マップを見ながら慎重に進もう。ラドンには、アギ系やザン系の魔法が有効だ。ラドンを倒せば、黄金のリンゴが入手できる。



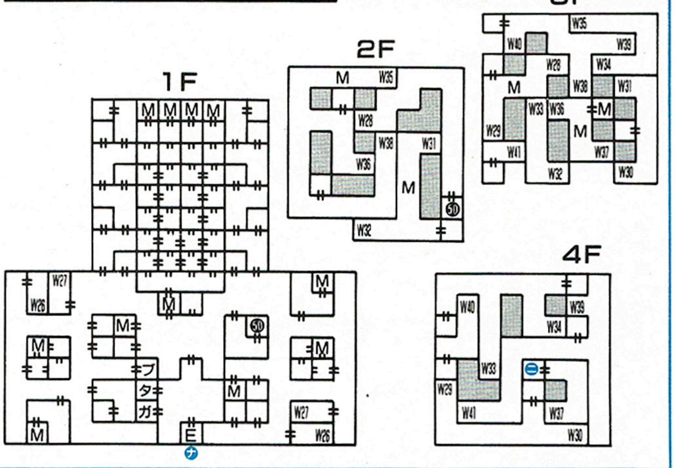
ダークゾーンに現れた邪龍ラドン。こいつを倒してT.D.Lへ

T.D.L

途中にある橋で、パスカルを正気に戻せれば中に入れる。目的は「最上階にいるエキドナに会う」ことだ。通路を進んでいる途中でメッセージが流れる場所がある。そのときCURSE（呪われた状態）になりやすいが、戦闘には影響しないのでそのまま進んでかまわない。

入手アイテム	ターコイズ、オニキス

T.D.Lマップ



ポイントナ　パスカルを仲魔に

T.D.Lの入口にある橋の上で、エコービルでいなくなった、パスカルが番犬をしている。上野のB2Fで入手した黄金のリンゴを持っていれば、記憶が戻り再び仲魔になってくれる。レベルが63もある心強い味方だ。



⇧エコービルでいなくなったパスカルがこんなところに

ポイントニ　エキドナに会う

4Fの㊁の場所に邪神エキドナがいる。エキドナから品川にいる、天使ハニエルを倒すように頼まれるが、断ることも可能。この時点でエキドナの頼みを聞くか、ロウヒーローの頼みを聞くかを選択すればよい。また、先に品川でロウヒーローの頼みを聞いていれば、無条件で戦闘になってしまう。エキドナは剣かザン系の魔法で戦おう。エキドナは特技にどくがすブレスを持っているので、ポズムディの魔法を使える仲魔を召喚しておくことを忘れるな。



⇦今後、カオス側を進むことになる



⇧属性がロウの場合。これ以降ロウ側のストーリーを進むことに

仲魔にしておきたい悪魔一覧（金剛神界～T.D.Lまで）

種族	名前	LV	HP	おもな出現場所
鬼神	毘沙門天	75	880	四天王の館
	持国天	59	630	四天王の館
	広目天	57	660	四天王の館
	増長天	55	640	四天王の館
鬼女	ゴルゴン	39	404	上野
	ターラカ	36	343	銀座・T.D.L
	ラミア	33	252	新宿・銀座
妖魔	天狗	52	585	四天王の館
	コロンゾン	50	505	品川・T.D.L
	オンコット	43	456	品川
	ロア	41	501	銀座・品川
	ウオッチャー	37	246	旧警視庁・東京タワー
	磯良	34	313	品川
	アプサラス	21	152	金剛神界・精神世界
	キンナリー	15	62	金剛神界
夜魔	サキュバス	54	545	T.D.L
	インキュバス	49	499	上野・T.D.L
	ニ・カロン	44	484	上野
	チュルルック	35	355	銀座・上野
	リリム	28	144	精神世界・六本木
	ナイトメア	24	62	精神世界
妖精	仙狸	40	399	東京タワー・品川
	ボブゴブリン	36	262	銀座
	エルフ	26	120	渋谷
	ケルピー	23	132	精神世界・新宿
	ルサールカ	18	140	新宿・渋谷
	ガンダルバ	15	75	金剛神界
堕天使	マルコキアス	51	575	上野・T.D.L
	オセ	48	533	上野
	デカラビア	42	460	銀座・上野
	レオナルド	39	363	銀座・上野
	オロバス	35	248	精神世界・六本木
	シトリー	31	202	新宿・六本木
	ベリス	27	152	六本木

種族	名前	LV	HP	おもな出現場所
妖鳥	バイブ・カハ	34	188	品川・上野
	姑獲鳥	18	77	新宿
龍王	ナーガ・ラジャ	41	433	銀座・上野
魔獣	オルトロス	38	380	上野・T.D.L
	タムズ	35	255	新宿・銀座
	ストーンカ	28	210	渋谷・東京タワー
	猫又	19	106	金剛神界
	丹亀	16	140	金剛神界
闘鬼	ヤクシャ	52	533	四天王の館
	ナタク	46	411	上野
	馬頭鬼	40	379	池袋
	牛頭鬼	39	389	池袋
	ヤクシニー	30	222	新宿・銀座
妖鬼	酒呑童子	49	512	四天王の館
	トウルダク	44	404	池袋・四天王の館
	茨木童子	38	377	銀座・四天王の館
	ブルシキ	34	296	銀座
	桃生	24	135	新宿
地霊	アトラス	50	530	品川
	ジャイアント	47	540	T.D.L
	猿田彦古	43	470	池袋
	カワンチャ	35	213	銀座
	ドワーフ	26	165	渋谷・銀座
	ブッカブー	19	105	渋谷・東京タワー
	土蜘蛛	16	80	金剛神界
獣人	ワーウルフ	41	400	銀座・品川
	ワーキャット	23	130	新宿・渋谷
メシア教徒	メイガス	37	305	銀座・品川
	聖堂騎士(テンプルナイト)	22	125	渋谷・品川
	狂信者	18	81	渋谷・品川
ガイア教徒	鬼女郎	40	380	新宿・銀座
	破戒僧	27	146	新宿・銀座
	処刑ライダー	20	95	新宿
	特攻隊	15	75	新宿

※属性がダークの悪魔は、合体しても外道にしかならないため表に入れていません

洪水後の東京をエンディング目指し悪魔と戦い抜け！

真・女神転生②

発売日	2月25日発売	メディア(容量)	CD-ROM
メーカー名	シムス	継続機能	バックアップメモリ
価格	7800円(税別)	その他の機能	ファイティングパッド6B／セガマウス対応

今回は前号の続きである、カテドラルからエンディング直前までを紹介していく。ここでは、ストーリーの進行にあわせ、拠点になる建物や場所を中心に、8エリアに分けて解説する。カテドラル以降は、ヒーローの属性がロウ、カオス、ニュートラルかによって3つの進み方がある。しかし実際には、目的と進む順番が変わるだけなので、要所でそれぞれのメッセージに従って行動していこう。

マップ上の記号説明

記号	説明	記号	説明
‡	扉	M	メッセンジャー(情報等)
⊦	扉(二本線のある方から一方通行)	E	出入口(2Dマップへ)
ブ	武器屋	❶～㊷	階段、エレベーターのつながり(同じ数字に対応)
ボ	防具屋	㋐～㋛	攻略ポイント(各見出しのカタカナに対応)
ジ	ジャンク屋	P	毒霧(POISONになりやすい)
ラ	ラグの店	DL	ロウとニュートラルにダメージ
メ	メシア教教会	DC	カオスとニュートラルにダメージ
ガ	ガイア教神殿	W1～W8	ワープポイント(同じ数字に対応)
✚	回復道場	(明るい網掛け)	ダークゾーン(前方が見えなくなる)
✡	邪教の館	(暗い網掛け)	進入不可
タ	通信ターミナル		

カテドラル1F・B1F

いよいよカテドラル内部に入る。まず、入口にいるロウまたは、カオスヒーローに会い、話を聞くことが重要。この時点で四天王を2体以上仲魔にするか、倒すかしていれば、洪水が起こる。洪水後はそれぞれのヒーローの頼みを聞き、水上を移動してカテドラルの北西にある都庁に向かおう。

入手アイテム	ガーネット、オニキス ターコイズ、アメジスト×2 エメラルド×3、パール つよさのこう、ちえのこう

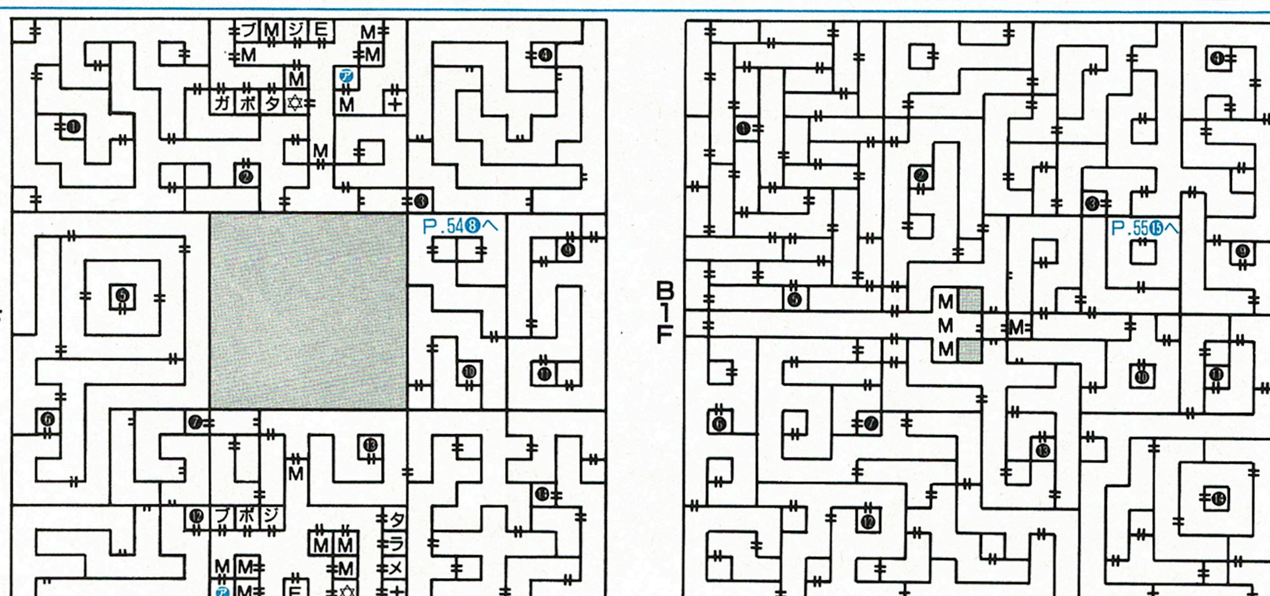
ポイント㋐ カメかタコを助ける

洪水後、カテドラル以外の場所には行けなくなるが、㋐の場所にいるカメかタコを助け出せば、水上を移動できる。属性によって、カオスはカメ、ロウはタコ、ニュートラルはどちらかを助ける。



⬅カメかタコを助ければ、水上を移動できる

カテドラル1F・B1Fマップ



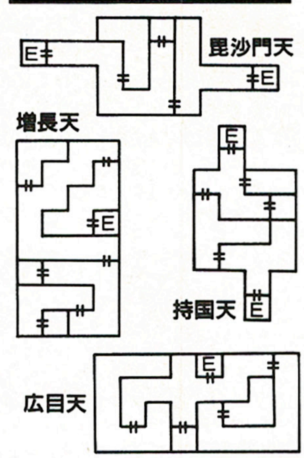
『メガドライブ FAN』1994 年 5 月号掲載

四天王の館

四天王に会わない状態でカテドラルに行くと、ロウまたは、カオスヒーローから、四天王に会うようにいわれる。ここでは属性がカオスのときだけ、四天王を仲魔にできる。カオス以外の属性なら無条件で戦闘になる。

入手アイテム	なし

四天王の館マップ





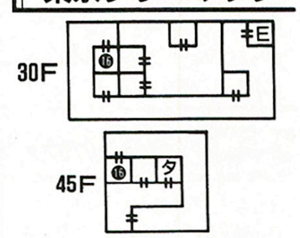
四天王よりもレベルが高ければ、仲魔にできる

東京タワー

東京タワーでは、特にイベントは起きないが、通信ターミナルがあるので、セーブポイントとして使おう。また、30Fにはゲーム序盤で登場した悪魔が、出現するので、仲魔との合体に必要な場合はここで仲魔にするとよい。

入手アイテム	なし

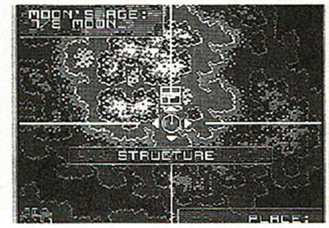
東京タワーマップ



皇居

東京タワーの北にある島に皇居があり、そのB5Fに将門公がいる。皇居内はトラップだらけなので、ラグの店などでコアシールドを買っておこう。属性がニュートラルでなければ来なくてもよい。

入手アイテム	将門の剣



東京タワーの北にある皇居

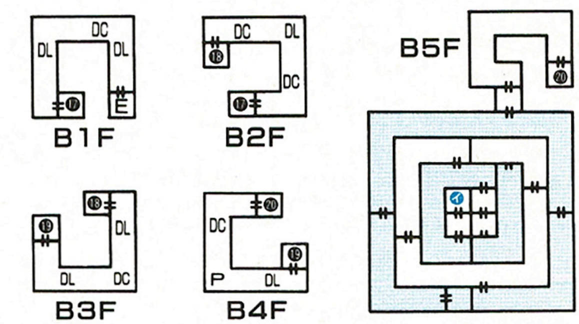
ポイントイ 将門公に会う

属性がニュートラルの場合のみ、将門公に会うことができる。それ以外の属性では、B5Fにある扉から中には入れない。将門公に会えば、将門の剣がもらえる。この剣の攻撃力は、入手できる剣の中で最強だ。必ず入手しよう。



将門公に会えるのは属性がニュートラルの場合だけだ

皇居マップ



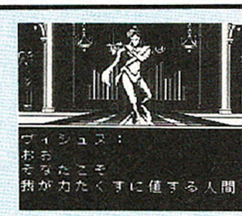
都庁

都庁は45Fから左右に分かれている。属性がロウなら左から、カオスなら右から進み、最上階にいる悪魔を仲魔にしてから反対側に向かう。それぞれの悪魔を倒したらカテドラルに戻り、属性がロウの場合はロウヒーローに、カオスの場合はアスラ王に会おう。

入手アイテム	ガーネット、アクアマリン

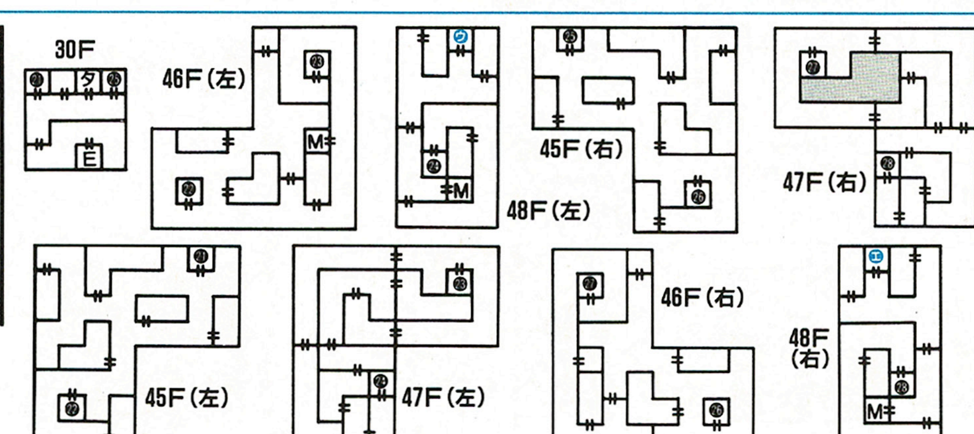
ポイントウ ヴィシュヌに会う

建物の左側の48Fにいるヴィシュヌは、属性がロウであれば仲魔にできる。それ以外の場合は戦闘になる。ヴィシュヌには、剣かザン系の魔法を使って戦おう。



属性がロウであれば、仲魔になる

都庁マップ



ポイントエ ラーヴァナに会う

ラーヴァナは、属性がカオスなら仲魔になり、それ以外の属性では戦闘になる。ラーヴァナを倒せばインドラジットとの戦いになる。どちらも剣で戦おう。



属性がロウだと戦うことになるぞ

※洪水後に行けない場所のマップは省略しています

カテドラル2F～8F

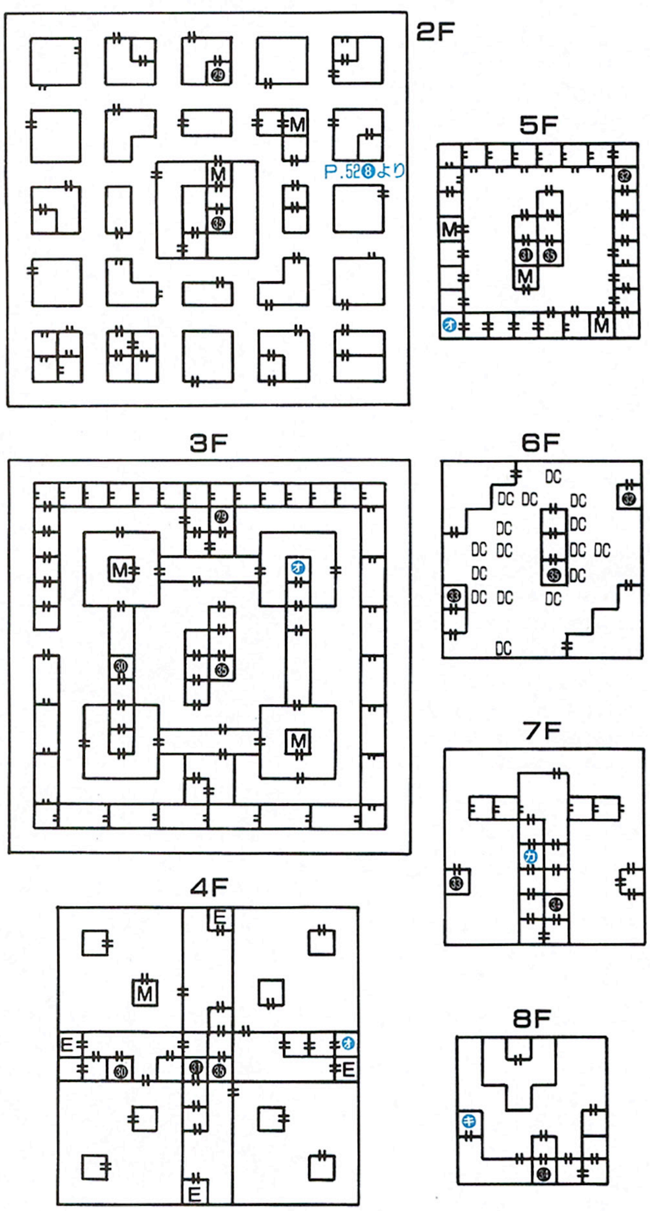
カテドラル2Fから8Fまでの目的は、属性によって180度変化し、進む順番も変わってくる。属性がロウの場合は、8Fにいるロウヒーローに会うために進み、ロウ以外の場合はミカエルを倒すために進むことになる。ただし、属性がカオスの場合の進む順番は、B8Fにいるアスラ王に会ってから8Fに向かうことになる。

入手アイテム	ダイヤモンド×2、トパーズ アクアマリン×2、ルビー エメラルド、メギドファイア 光の弾丸、天の御剣



➡ロウヒーローに会い、8Fを目指そう

カテドラル2F～8Fマップ



ポイントオ 3体のセラフに会う

カテドラルには3体のセラフがいる。属性がロウであれば、仲魔になるが、それ以外の属性の場合は戦闘になる。それぞれを仲魔にするか、倒すかで、上の階に行けるようになる。戦闘になった場合、3Fのウリエルと、5Fのラファエルは剣で倒せるが、4Fのガブリエルだけは、魔法でなければ倒せない。マカカジャを使って、魔法の攻撃力を上げて戦おう。



⬆セラフたちに会って仲魔にすれば、上の階に行けるようになる



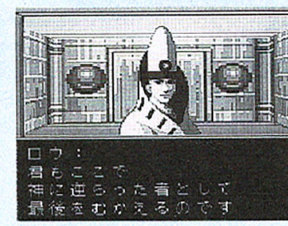
⬆ラファエルを仲魔にして、8Fにいるロウヒーローに会う



➡会いにいくと属性がロウなら、仲魔になってくれる

ポイントカ ロウヒーローと戦う

属性がロウ以外の場合、ロウヒーローと戦闘になる。ここまで来ることができれば、あっさり倒せるはずだ。ほとんどの攻撃が効くので、あせらず倒そう。ロウヒーローを倒せば、8Fでいよいよミカエルとの戦いになる。



⬆属性がロウ以外なら戦うことに

ポイントキ ミカエルと戦う

ここでは戦闘のとき以外、ミカエルは姿を現さない。ミカエルのHPは10000もあるので、長期戦は避けられない。戦闘を行う場合には、確実にダメージを与えられる剣を使おう。また、タルカジャの魔法で、攻撃力を上げながら戦えば、短時間で倒すこともできる。

また、属性がロウの場合には、同じ場所でロウヒーローから、エンゼルリングの作り方が聞ける。



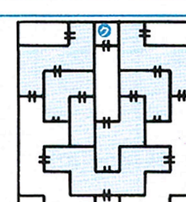
⬅属性がロウだとこの姿を見られない

スガモプリズン45F

属性がロウの場合に、ここにいる合体マスターに会い、エンゼルリングを作ってもらう。それ以外の属性の場合は来なくてもよい。

入手アイテム	なし

スガモプリズン45Fマップ



ポイントク エンゼルリングを作る

エンゼルリングを作るには、3体のセラフを仲魔にし、クの場所にいる合体マスターに会う。エンゼルリングができたら、カテドラルのB8Fを目指す。

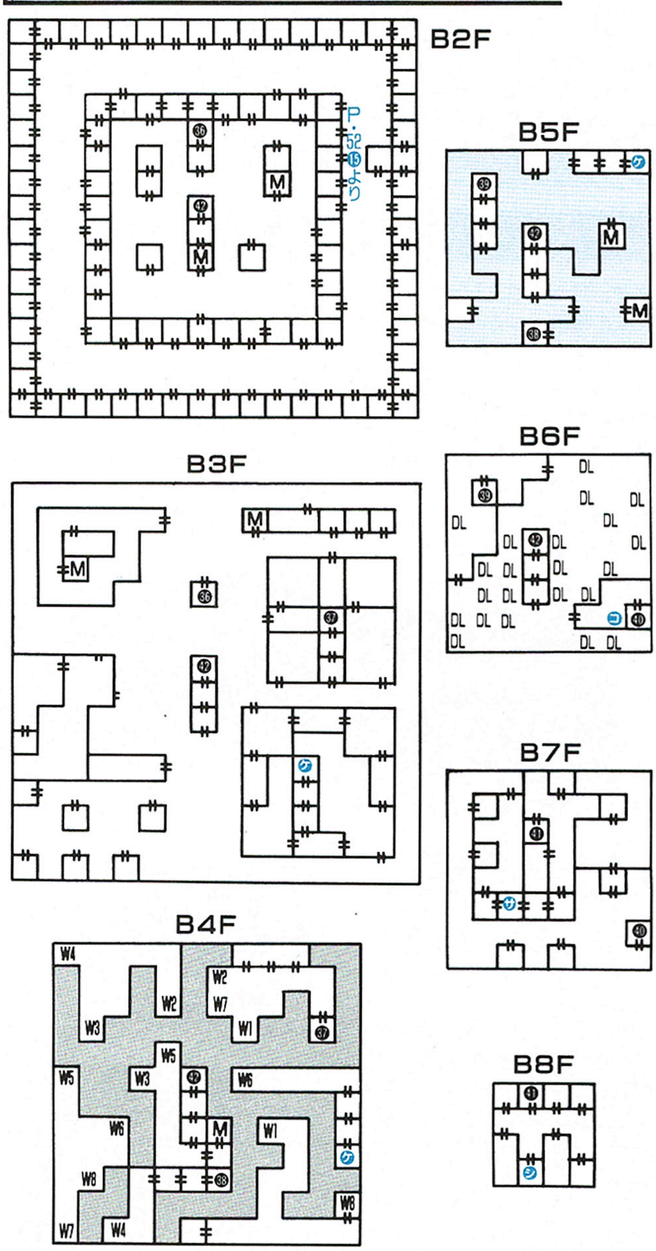
※洪水後に行けない場所のマップは省略しています。また、エレベーターは各階を自由に行き来できるため、その階数だけつながりを表す番号があります

カテドラルB2F～B8F

カテドラルB2FからB8Fまでは、2Fから8Fのときとは逆の行動をとるようになる。属性がカオスの場合は、アスラ王に会うため進み、カオス以外の場合は、アスラ王を倒すために進む。ただし、属性がロウの場合の進む順番は、先に8Fにいるロウヒーローに会ってから、B8Fに向かうことになる。途中にあるエレベーターは故障しているが、B8Fでアスラ王と話すか、アスラ王を倒せば動くようになる。

入手アイテム
エメラルド×2、オパール
アメジスト×3、アクアマリン
サファイア、ターコイズ
ダイヤモンド、ガーネット
トパーズ、たいりょくのこう
つよさのこう、うんのこう
はやさのこう、ちえのこう
まりょくのこう、闇の弾丸
ピースメーカー

カテドラルB2F～B8Fマップ



ポイント ケ　3体の魔王に会う

カテドラルの地下には、3体の魔王がいる。属性がカオスなら、会うだけで下の階に行ける。B8FにいるアスラＥに会ってから、また魔王たちに会うと、デビルリングの材料がもらえる。属性がカオス以外の場合は、倒しながら下の階に行く。B3Fのスルトと、B4Fのアスタロトは剣で倒せるが、B5Fのアリオクだけは魔法でなければ倒せない。



⇧アスタロトから、デビルリングの材料の羽をもらう



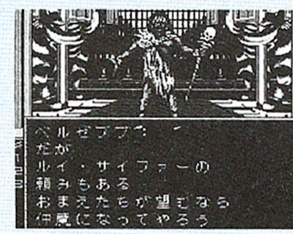
⇧スルトに再び会いに行くと、爪がもらえる



⇧アリオクから牙をもらったら、アスラ王に会いに行こう

ポイント コ　ルイ・サイファーに会う

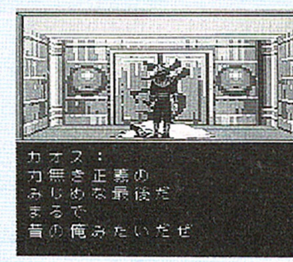
コの場所にいるルイ・サイファーに話を聞いてから、カテドラルの西にある島に行くと、魔王ベルゼブブがいる。属性がカオスであれば強力な仲魔になる。カオス以外ならルイ・サイファーの話を聞いて、そのままB8Fに向かおう。



⇧レベル99のベルゼブブも仲魔に

ポイント サ　カオスヒーローと戦う

属性がカオス以外なら、サの場所でカオスヒーローと戦闘になる。カオスヒーローの倒し方は、ロウヒーローと同じだ。また、カオスヒーローを倒すと、上野で遭った夜魔リリスと戦闘になる。リリスは剣で攻撃すればよい。属性がニュートラルの場合、リリスを倒すと、ベリアルの壺を入手できる。



⇧属性がカオスなら、カオスヒーローと戦うことになる

ポイント シ　アスラ王に会う

シの場所にアスラ王がいる。属性がカオスなら、アスラ王の話を聞いて、上の階にいた魔王たちからデビルリングの材料をもらい、アスラ王にデビルリングを作ってもらおう。そのあとは8Fに向かいミカエルを倒すだけだ。カオス以外の属性なら、無条件で戦闘になる。アスラ王の倒し方はミカエルのときと同じだ。ただし、ミカエルよりも、強さとすばやさが高いので、短い間隔で味方のHPの回復をしながら戦う必要がある。



⇧爪、羽、牙があればデビルリングに変えてくれる



⇧カオス以外ならアスラ王を倒す